

**PRUEBAS DE ACCESO A LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO
CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA 2023**

NOMBRE Y APELLIDOS:

EJERCICIO 1. TEÓRICO.

Consistirá en el análisis y la crítica de un texto (PARTE A) y de una imagen o material gráfico relativa a las diferentes manifestaciones del diseño (PARTE B), proporcionados por el tribunal.

DURACIÓN DEL EJERCICIO. 2 horas.

MATERIALES. Bolígrafo azul o negro no borrable.

SE VALORARÁ. El grado de madurez en cuanto a la comprensión de conceptos, la adecuada utilización del lenguaje y expresión escrita, así como la capacidad de análisis, de síntesis y de relación.

CALIFICACIÓN. La nota final de este ejercicio resultará de calcular la media aritmética obtenida en las partes A y B, y representa el 50% de la calificación final.

PARTE A. ANÁLISIS DE UN TEXTO.

Para este proceso de análisis y crítica la persona aspirante deberá responder por escrito a varias cuestiones relacionadas con aspectos del conocimiento histórico, cultural, simbólico, etc.

EXTENSIÓN MÁXIMA. 1 hoja A4 por las 2 caras.

Lee atentamente el texto y responde a las siguientes cuestiones:

PARA ENTENDER COSAS ASÍ HABRÍA QUE SER INGENIERO

«Para entender cosas así habría que ser ingeniero por el MIT», me dijo alguien una vez, meneando la cabeza porque no sabía manejar su nuevo reloj digital.

Bien, yo tengo un título de ingeniería por el MIT (Kenneth Olsen tiene dos y no sabe cómo manejar un microondas). Si se me dejan unas horas, puedo arreglármelas con el reloj. Pero, ¿por qué hacen falta unas horas? He hablado con mucha gente que es incapaz de utilizar todos los elementos de sus lavadoras o de sus cámaras de fotos, que no saben cómo manejar una máquina de coser o una grabadora de vídeo, o que a menudo encienden el quemador equivocado de la cocina.

¿Por qué aceptamos las frustraciones de los objetos cotidianos, objetos que no sabemos utilizar, esos paquetes tan bien envueltos en plástico que parecen imposibles de abrir, esas puertas que dejan a la gente atrapada, esas lavadoras y esas secadoras que resultan demasiado complicadas de utilizar, esos sistemas de audio-estéreo-televisión, casete de vídeo,

que según los anuncios lo hacen todo, pero que en la práctica hacen que resulte prácticamente imposible hacer nada?

El cerebro humano está exquisitamente adaptado para interpretar el mundo. Basta con que reciba la mínima pista y se lanza, aportando explicaciones, racionalizaciones y entendimiento. Veamos los objetos -libros, radios, electrodomésticos, máquinas de oficina con interruptores- que forman parte de nuestras vidas cotidianas. Los objetos bien diseñados son fáciles de interpretar y comprender. Contienen pistas visibles acerca de su funcionamiento. Los objetos mal diseñados pueden resultar difíciles de utilizar y frustrantes. No aportan pistas, o, a veces, estas son falsas. Atrapan al usuario y dificultan el proceso normal de interpretación y comprensión. Por desgracia, lo que predomina es el mal diseño. El resultado es un mundo lleno de frustraciones, de objetos que no se pueden comprender, con mecanismos que inducen al error.

Si me colocaran a mí en la cabina de un moderno avión a reacción, mi incapacidad para actuar con eficacia y acierto no me sorprendería ni me molestaría. Pero no debería tener problemas con las puertas ni los interruptores, con los grifos ni las cocinas. «¿Puertas?», oigo decir al lector, «¿tiene usted algún problema con las puertas?». Sí. Empujo puertas de las que debería tirar, tiro de puertas que debería empujar y me tropiezo con puertas que deberían deslizarse. Además, veo que otras personas acusan los mismos problemas: problemas innecesarios.

Existen principios psicológicos que pueden utilizarse para que esas cosas sean inteligibles y utilizables. Veamos la puerta. Con una puerta no se pueden hacer demasiadas cosas: se puede abrir o cerrar. Supongamos que se está en un edificio de oficinas, pasando por un pasillo. Se encuentra uno con una puerta. ¿En qué sentido se abre? Hay que tirar o empujar, a la izquierda o a la derecha? A lo mejor, la puerta es corredera. En tal caso, ¿en qué sentido? Las he visto que corren hacia arriba. Una puerta plantea únicamente dos cuestiones esenciales: ¿En qué sentido se desplaza? ¿De qué lado debe uno tocarla? Las respuestas las debe dar el diseño, sin necesidad de palabras ni de símbolos, y, desde luego, sin la de hacer pruebas para ver cómo funciona.

Donald A. Norman — La psicología de los objetos cotidianos.

CUESTIONES:

1. Sintetiza las ideas fundamentales del texto, distinguiendo ideas principales de ideas secundarias.
2. Siguiendo la tesis del autor, aporta un ejemplo concreto dentro de tu vida cotidiana de un objeto bien diseñado y explica por qué.
3. Desde tu punto de vista, ¿cuál debe ser la relación entre la forma y la función en el diseño? ¿Crees que debe primar alguna de las dos sobre la otra?

PARTE B. ANÁLISIS DE UNA IMAGEN A ELEGIR.

Para este proceso de análisis y crítica la persona aspirante deberá responder por escrito a varias cuestiones relacionadas con aspectos formales, funcionales, compositivos, constructivos, etc.

EXTENSIÓN MÁXIMA. 1 hoja A4 por las 2 caras.

Escoge una de las siguientes imágenes (puedes escoger cualquier opción independientemente de la especialidad a la que te presentes) y responde a las siguientes cuestiones. En la hoja de respuesta, especifica cuál es la imagen seleccionada.



CUESTIONES:

1. Realiza un análisis de la imagen a través de los elementos de expresión más importantes del diseño: aspectos estéticos, formales, funcionales, compositivos, constructivos, etc.
2. Contextualiza histórica y estilísticamente la imagen seleccionada.